ZZAP!

XENIA EDIZIONI

SETTEMBRE 1993 - Nr. 81 - Anno VIII - Allegato a The Games Machine e non vendibile separatamente

SIAMO ALLA FRUTTA...

Carissimi amici, probabilmente sarete rimasti male, a vedere uno Zzap! più leggero del solito, anzi, al 50% meno consistente. Ebbene sì, purtroppo l'inserto è stato ulteriormente ridotto di 8 pagine, e quel che è peggio, è che la cosa non mi ha dato il minimo problema di "spazio". Già, fino a ieri sono riuscito senza problemi a riempire 16 pagine, e quando gli editori avevano deciso questo cambiamento, inizialmente ho storto il naso. In fondo di software per il 64 ne usciva ancora, almeno un titolo al mese c'era. Poi però è successo qualcosa che mi ha fatto cambiare idea, e penso sarà lo stesso anche per il lettore più accanito: questo numero di Zzap!, è stato lavorato nel periodo di tempo che trascorre tra la metà di giugno e quella di luglio (i famosi "tempi tecnici", che a settembre si fanno più evidenti che mai), ebbene, il quel lasso di tempo non è uscito neppure un titolo a prezzo pieno. Amen, ci sono sempre i budget, direte voi: brutte notizie anche sul loro fronte. In tutto quel mese non ne abbiamo visto neanche uno. Il C64 è dunque morto? Diciamo che è in stato comatoso, sta aspettando forse Natale per esalare l'ultimo respiro, e nel frattempo noi rimaniamo qui ad aspettare, fiduciosi, che qualcosa arrivi in redazione (Trolls è infatti uscito qualche mesetto fa, ma non l'avevamo ancora recensito). Tra le novità annunciate per Agosto c'è Lemmings, e se tutto va bene, dovreste vederlo recensito ad ottobre. Con le nostre otto pagine, ben inteso, dato che la situazione non giustifica più, purtroppo, la presenza di un inserto di 16. E poi c'è stato anche un altro cambiamento, che al momento in cui scrivo non so se sarà solamente marginale o se sarà destinato a sconvolgere la vostra vita: il cambio del grafico. E' giunta dunque anche l'ora di salutare e ringraziare la mitica coppia Carlo ed Alessandra Gandolfi, che per due anni ha svolto egregiamente l'onere di trasformare migliaia e migliaia di caratteri in quelle opere di impaginazione che tutti abbiamo potuto ammirare. Tra i loro meriti, c'è stato pure quello di "rivoluzionare" l'impaginazione di Zzap! al momento di trasformarlo in un inserto, senza che però la cosa apparisse evidente ai nostri occhi: non era facile, ma ci sono riusciti. E nel contempo dobbiamo dare anche noi il benvenuto ad Angelo Bellafante, già valente grafico di PC Action e degli ultimi tre numeri di The Games Machine: da questo mese si occuperà lui anche di Zzap!, e sono sicuro che lo farà nel migliore dei modi.

Paolo Besser

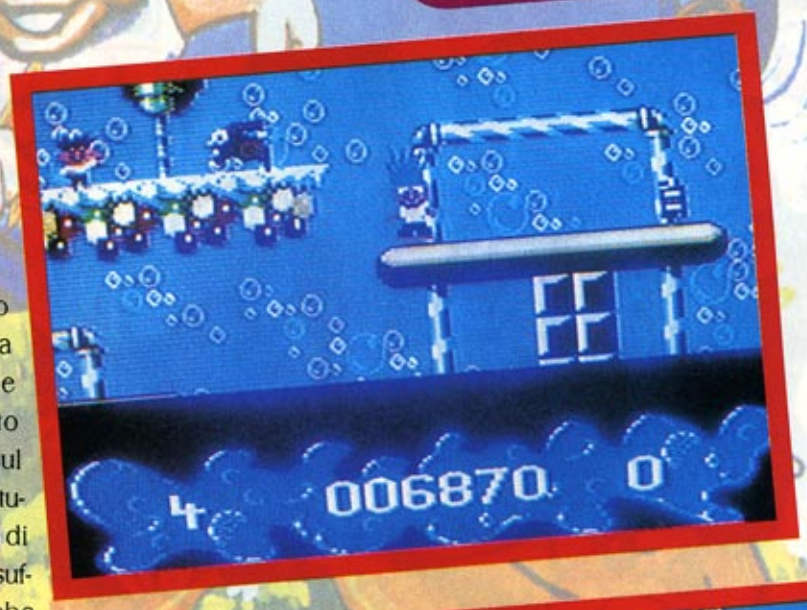
Editore: XENIA Edizioni * Direttore Responsabile: Elisabetta Broli * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Ha coordinato il tutto: Paolo Besser * Hanno scritto sopra: Cristiana "Cri" Marchini, Davide "Dave" Corrado, Giancarlo "Jack" Albertinazzi, Luca "Luke" Reynaud, Silvia Patanè * Risponde al telefono per voi: Roberta Zampieri * Ha impaginato il tutto: Bellafante Design Studio * Ha iniziato presto, ha finito presto, e come al solito non ha pulito il water: Geims Tonn * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito Lombarda. * Indirizzo e numero di telefono uguali a quelli di TGM.

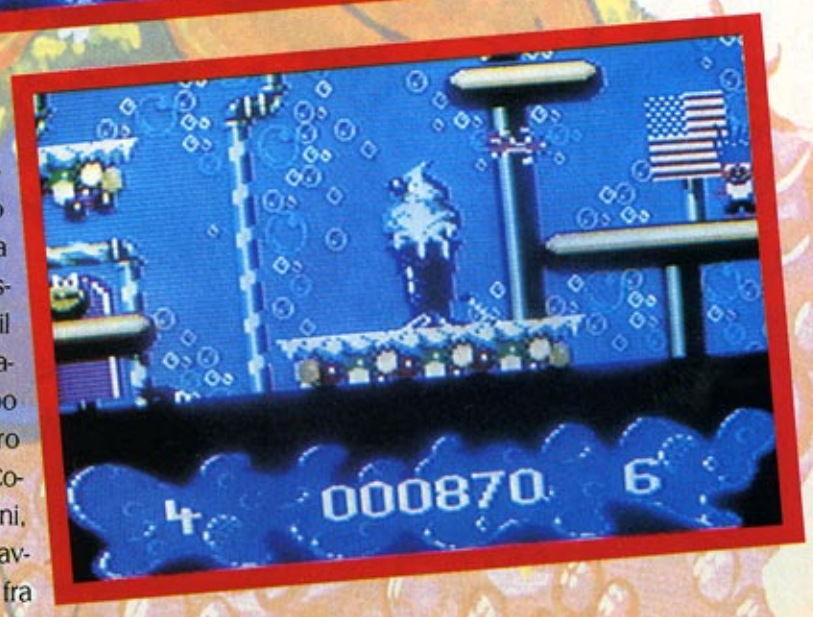
Trolls

MEDAGLIA D'ORO ZZAP!

Premessa: possibili riferimenti a fatti e persone che appaiono in questo articolo sono puramente (Ah! Ah! Ah! ndGK) casuali...

Tanto, tanto tempo fa nel paese di Polilandia, vivevano due giovani folletti studenti e compagni di classe, che si chiamavano Jacco e Paocco (tipici nomi da folletti studenti). Durante la lezione di "Invenzioni" (provate ad indovinare cosa sia l'oggetto di tale materia...) il proffolletto, cioè il folletto professore, annunciò che per la fine delle lezioni tutti gli alunni avrebbero dovuto consegnare un progetto di fine anno e diede un paio di tracce da seguire: una suggeriva di costruire un artifubio di legno che seguisse la notazione slovacca intrinseca dei caratteri cubitali (non chiedetemi cosa sia e a cosa serva! ndGK), mentre l'altra consigliava di costruire una macchina per fare il caffè, che incorporasse anche un correttore di dosi di grappa, a seconda delle tazzine di caffè da correggere. Il docente aggiunse anche che il progetto poteva essere realizzato da gruppi di massimo tre folletti e che la sua valutazione avrebbe influito radicalmente sul voto finale: lo studente autore di un progetto insufficiente sarebbe stato bocciato! Fu così che i due folletti amici decisero che avrebbero costruito assieme il loro "arnese"! Subito si misero d'accordo su cosa realizzare e decisero di "assemblare" la macchina per il caffè (ma va? ndGK). Avevano ben due mesi di tempo per lavorare ma si misero immediatamente all'opera. Così pensa oggi, disegna domani, cerca il materiale dopodomani, avvita fra tre giorni e metti insieme fra quattro, Jacco e Paocco si impegnarono anima e corpo e terminarono in tempo il loro progetto che sembrava proprio ben fatto: faceva il caffè, aggiungeva la grappa quando era richiesta, emetteva anche degli effetti sonori proprio carini e il libretto di istruzioni era simpatico e ben scritto. Quindi si avviarono baldanzosi e speranzosi verso la segreteria dove avrebbero consegnato la loro creazione. Passarono





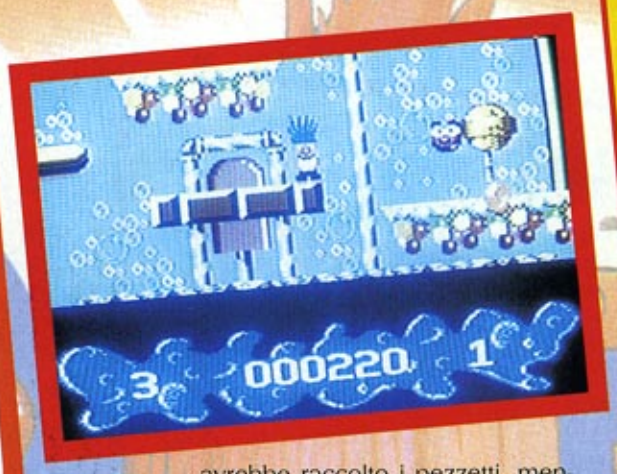
Uhmmmm, qualcosa proprio non quadra, insomma: dov'è il minestrone? Io ho sempre creduto che i folletti facessero il minestrone per conto del padrone della Valle degli Orti (o era il Fioreverde? 'un ricordo!), e invece poi mi hanno detto che a fare il minestrone non erano i folletti bensì gli gnomi! Non è giusto, è antidemocratico, è un vile attentato alla buona fede della gente, fare credere a tutti che siano i folletti a fare il minestrone, quando in realtà sono gli gnomi. Poi uno compra Trolls convinto di trovarci dentro pure gli ingredienti surgelati per fare il minestrone, ed invece poi trova il poster di Euro Football Champ. E che diavolo, mica posso fare il minestrone con il poster di un gioco di calcio!...

Ma guarda che bel platform! Trolls mi è proprio piaciuto e devo ammettere che è stato realizzato decentemente. Le differenze con la versione per Amiga sono poche e ovvie (grafica più fluida e definita un pelino meglio) ma non danneggiano minimamente il gioco. Vorrei però soffermarmi su un particolare, purtroppo, dolente: lo sprite del troll è troppo grosso per poter essere controllato alla perfezione e si muove forse troppo velocemente, anche se è ben disegnato (i capelli si sconvolgono ogni volta che vi muovete). Per il resto ribadisco che è un sacco carino e credo che vi divertirete un mondo a portare a casa tutti i baby-troll sparsi per lo schermo!

CRI

Per tutti i compilatori che operano sui linguaggi ad alto livello come il Caligola II che se vengono attaccati da un virus cattivo cattivo gli rispondono con una serie di matrix + genitivo, che i virus neanche sanno cos'è il genitivo e si spaventano e se ne vanno in cerca di altri programmi da infettare, magari di qualche bel terminale di un'aula informatizzata come quelle che ci sono all'università, che é tanto grande che ci si perde, ma che poi vai sempre a finire al bar dove il Paolo ne beve sempre il caffé normale e io prendo sempre quello macchiato e insieme ci mangiamo dei buoni e sani cornetti alla crema!!! Devo dire che questo Trolls è proprio carino e non mi è dispiaciuto affatto. All'inizio risulta un po' difficile far muovere lo sprite in maniera decente, ma dopo aver giocato un paio di partite si riescono a fare dei bei voli! Un mio giudizio su sonoro e grafica? Subito: grafica ottima e sonoro adeguato. Contenti? Bene, alla prossima impresa apocalittica!

alcuni giorni dalla consegna e arrivò il tempo di andare a vedere i risultati del loro lavoro, ma una volta arrivati davanti alla bacheca sulla quale erano segnati i vari risultati, Jacco e Paocco videro che i loro nomi non erano tra i sufficienti e che quel pomeriggio l'assistente del loro professore era disponibile per discutere sulle invenzioni consegnate. Durante il colloquio Guru Meditation, l'assistente, disse ai nostri amici folletti che la loro macchina non era fatta bene perchè era formata da pochi e grossi pezzi molto elaborati, collegati tra loro da molti fili (spaghetti-connection) e che avrebbero dovuto rifarla disasemblandola in pezzetti più piccoli e più semplici. Così in preda ad un attacco di perfidia Guru Meditation ruppe l'invenzione di Jacco e Paocco in tantissimi pezzettini spargendoli per tutta la scuola di Polilandia urlando: "Incapaci, rimettetela insieme adesso se ne avete il coraggio e se non la rifarete come dico io non vi promuoverò mai! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah!!!". Così i due folletti si misero alla ricerca dei vari pezzettini, ma da soli non sarebbero mai riusciti a raccoglierli tutti in tempo per ricostruirla "correttamente" e riportarla entro il termine delle consegne. Fu allora che incontrarono un loro amico troll, che si offrì di dare loro una mano: lui



avrebbe raccolto i pezzetti, mentre Jacco e Paocco avrebbero riassemblato la macchina del caffè. Ce la faranno i nostri amici a portare in tempo l'invenzione rifatta secondo i "consigli" del cattivo Guru Meditation? Tutto sta a voi: infatti siete voi che, indossati i panni del troll, dovrete andare in giro per le varie zone della scuola alla ricerca dei poveri pezzettini. Mi raccomando, impegnatevi, altrimenti Jacco e Paocco non saranno mai promosi... Aiutateli!!!!!....

PRESENTAZIONE 80%
Non male il poster di di Euro Football Champ, anche se non abbiamo ancora capito a cosa serva. Amen, però lo schermo dei titoli è fatto benino.

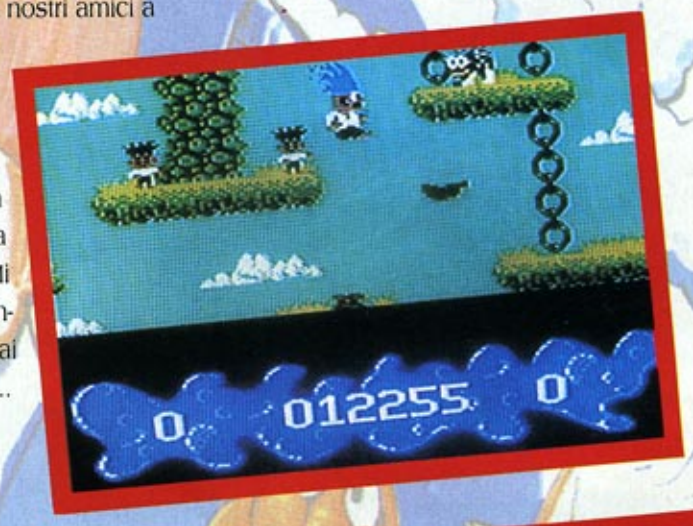
GRAFICA 91%
Fluida, coloratissima, piena di elementi, anche se in alcuni punti può risultare un po' confusa.

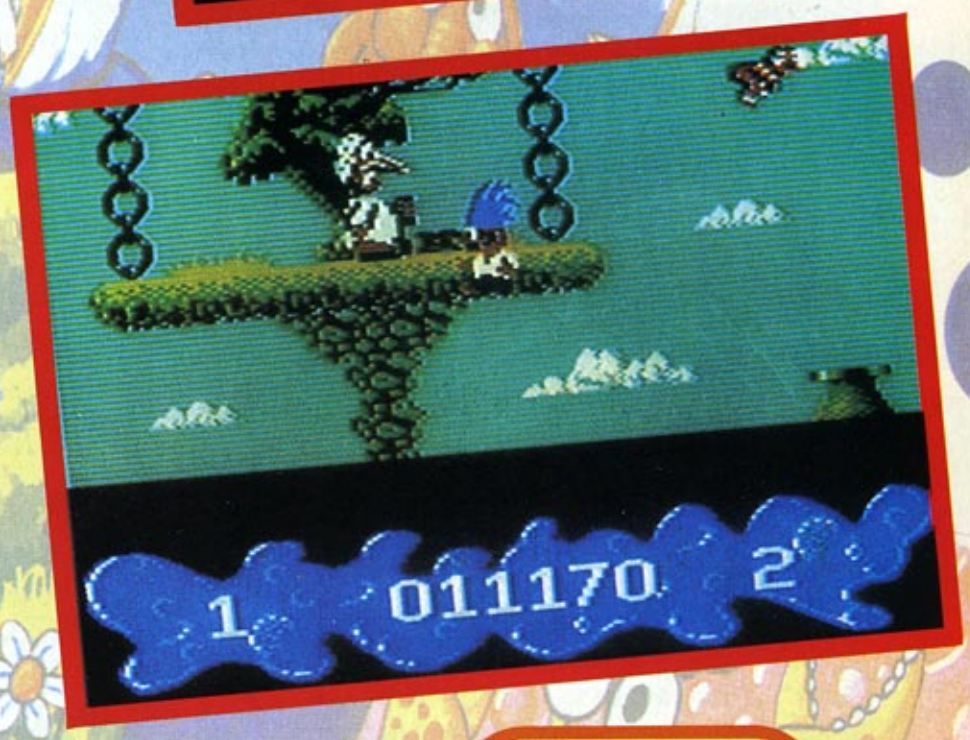
SONORO 82%
Quello che c'è, è fatto bene.

APPETIBILITA' 90%
La versione per A1200 è fatta TROPPO bene. Come potrà mai essere quella per C64?

LONGEVITA' 89%
Lo giocherete fino a finirlo...

GLOBALE 90%
Non male, anche se non è bello come Nobby o intrigante come i vecchi classici alla 'Giana Sisters', merita comunque appieno la medaglia al valore di Zzap!





"Un gioco solo, ma buono". Mi sembra che questo commento possa sintetizzare quella che è -purtroppo- la situazione. Ma non cediamo alla tristezza quando possiamo divertirci: Trolls è davvero superbo. L'azione di gioco mi ricorda un po' Robocod, anche se qui è molto più veloce, forse un po' troppo per i miei gusti, ma fa niente. La grafica è infatti particolarmente curata, con un uso abbondante e simpatico dei colori. Lo scroll è molto fluido e gli sprite sono tutti definiti e colorati. Bel lavoro, non c'è che dire. Purtroppo però qualche difettuccio c'è: iniziare a giocare non è esattamente facile, visto che potete vedere solo una porzione del fondale (ma dove sta scritto che il C64 non può fare una grafica a tutto schermo?), ed alla velocità con cui schizza il vostro "eroe", non è difficile imbattersi in qualche nemico o in qualche tranello. Peccato. Comunque i difetti di cui sopra sono solo marginali, dopo un po' ci si fa la mano, e non potrete fare altro che divertirvi. Contenti, adesso?

GRAZIE!
Alle Messaggerie Musicali di Milano, per averci gentilmente prestato il software recensito in queste pagine.

BUON COMPLEANNO

BOVABYTE

SETTEMBRE 1988 - SETTEMBRE 1993

Ve l'avevamo detto che le vacanze sarebbero terminate in un soffio: divertitevi con interrogazioni e compiti in classe...

GRAZIE!
Il fondino di questo mese ci è stato inviato da Daniele Cardinali.

CINQUE ANNI E NON SENTIRLI

Carissimi amici di BovaByte, questo mese per noi è un po' particolare, in quanto è proprio nel settembre di ben cinque anni fa che uscì il primo numero della fanzine originale "BovaByte -la rivista per chi di computer non ci capisce niente". Certo, era molto diversa da oggi: si trattava di un gruppetto di fogli scritti a mano, tenuto insieme da una graffetta e da tanto, tantissimo entusiasmo. Nessuno di noi, infatti, poteva immaginare che il nome BovaByte sarebbe diventato poi così conosciuto. E così siamo andati avanti per due anni, scrivendo scemate su scemate, consci che ben pochi le avrebbero lette, ma non faceva nulla: il nostro messaggio, quello cioè che con apparecchiature sofisticate come i computer, ci si poteva anche fare due risate, era stato lanciato. Bastava solo che qualcuno lo raccogliesse. Fu quasi per scommessa che spedimmo allora (era l'inverno dell'89) due numeri della fanzine alla redazione di Zzap!, che allora era la rivista più famosa ed in auge del settore, e furono una serie di fortunate coincidenze che ci permisero, pochi mesi più tardi (era il maggio del 90) di compiere il grande passo, ed entrare -un po' in sordina- nella rosa dei redattori. Poi ci fu un anno di "buio", in cui apparentemente non abbiamo fatto nulla, ma che in realtà nascondeva la realizzazione di un grande progetto. Un'antologia unica, sotto forma di fanzine, stampata poi in sole 50 copie e che immagino pochissimi di voi avranno avuto occasione di leggere. Questa antologia doveva metaforicamente "chiudere" la nostra attività di "dementi del computer"... Ma poi, si sa, alle cose ci si affeziona. E ci abbiamo ripensato, e così vi siete -spero- goduti questi articoli più recenti, basati non solo sul campo informatico ma tendenti ad orizzonti più ampi, poiché quello che noi definiamo, con la solita ironia, "bovapensiero", si è evoluto ed allargato oltre ogni limite. Vi ringraziamo, senza di voi tutto questo non sarebbe mai e poi mai accaduto.

Dopo l'incredibile successo di Male Male, che a quanto ci ha riferito il nostro carissimo amico Lorenzo Nutini, l'intraprendente lettore Andrea Cerruti di Papigno (TR), ci ha spedito questa sconvolgente e dissacrante "revisione" di un noto brano di Masini. Potete come al solito cantarla in qualche Karaoke Club, ma fate attenzione a non farvi sentire dal marco nazionale. Potrebbe davvero mandarvi AFFAN$%&O...

Torna l'angolo del KARAOKE!!!
VAFFAN$%&O
(Masini/Cerruti/Paolone/masini)

Se mi guardo nello specchio, con il tempo che è passato,
sono solo un po' più tirchio, più cattivo e più stressato
E' l'amara confessione di un contadino di successo
forse è l'ultima occasione che ho di arare un campetto
Ora inizio a guidare, il il trattore dei desideri
posso finalmente arare, come i contadini seri
Sono uno di quei figli, coi trattori più potenti che non vogliono consigli, e gridano ai più lenti...

VAFFAN$%&O
VAFFAN$%&O

Però guidarlo è cosa ardua, è un'insieme di bottoni
ma com'è che non funziona? Ora guardo le istruzioni
Gli diceva quella gente, che s'intende di Trattori
hai il motore da perdente, mi dispiace non funzioni,

trattore... VAFFAN$%&O VAFFAN$%&O

Non importa se ho pianto e sofferto, sto trattore fa tutto da sé
nel motore ho solo scoperto, il fottio d'ingranaggi che c'è...
Chi lo sa cosa funziona, in questo schifo di motore
Non si può chiamar fortuna, la mia sfiga col trattore
Sono tutti imprevisti, come i politici furboni
poi fanno "chi li ha visti?", in tutte le televisioni
che ti bombardano per ore, con programmi intelligenti
E la loro religione, sono pubblicità insolenti
E poi vedi una mattina, reclamizzato il tuo trattore
con sotto la frasina "Ma che figo sto motore" e allora...

VAFFAN$%&O VAFFAN$%&O

Ora cambio questo falso canale, ma ritrovo l'Aci Fans Club
Gli mollo un calcio mortale, e ripago il tvcolor da me...
Me ne andrò in silenzio di tomba, vi siete liberati di me
con quel cesso di rumore che romba, col bisogno d'arare che c'è!
Ora basta, io sto male,
sò socio ACI, VAFFAN$%&Ooooooooo....

Nella revisione questa sera, ho scoperto un topo morto
Ma non c'ha la peste vera, l'ho sotterrato giù nell'orto
Finalmente te lo dico, con il gatto del vicino,
caro mio peggior nemico, sei un misero topino e...

VAFFAN$%&O VAFFAN$%&O
VAFFAN$%&O VAFFAN$%&O

Un personaggio di Walt Disney ha monopolizzato il settore informatico...

L'IMPORTANZA DI PIPPO

Ebben sì, voi pensavate che il tenero ed imbranatissimo Pippo fosse appunto tenero ed imbranatissimo, ma noi di BovaByte siamo riusciti a scoprire una cospirazione subliminale guidata, pensate un po', proprio dall'apparentemente mite Pippo.
E' stato infatti calcolato che il 93.37% degli utenti di computer, prova una maggiore simpatia ed una più spiccata confidenza proprio nei confronti dell'"imbranatone" di casa Disney, mentre la stessa quantità di persone prova un disprezzo inenarrabile nei confronti del più famoso Topolino. A rivelarci tutto ciò, è stata un'accurata analisi della DOCCIA, un'azienda specializzata in statistiche e rilevamenti. Pensate, proprio ad essa era stato assegnato l'appalto per il censimento dei fraticelli scalzi e sbarbati della piccola abazia di Morimondo, nei pressi di Abbiategrasso. In ogni caso, l'agenzia di rilevamento ha condotto un'inchiesta su un campione di 3 utenti di computer, stabilendo appunto che due su tre, compresi lo stomaco, il cuore, l'avambraccio sinistro, gli arti inferiori ed il pancreas del terzo, preferivano Pippo.
Ma ha un senso tutto ciò? Cosa può indurre dei miti utenti di computer a provare questa insolita simpatia? Noi Bovas abbiamo trovato la soluzione.
Aprite il manuale del vostro computer, e guardate la sezione relativa (se c'è), alla programmazione in linguaggio BASIC. In nove casi su dieci, troverete la seguente scritta:

10 PRINT "PIPPO"

E, dando l'usuale RUN al programma, apparirà sullo schermo proprio la parola PIPPO.
Questo modo di plagiare ha trovato ulteriore conferma anche in alcune riviste tecniche della concorrenza. Non era difficile trovare all'interno delle medesime esortazioni ad apprendere l'estrinseca arte della programmazione con considerazioni del tipo «Eh, sì, modestamente oggi io sono un figaccione nel programmare ma tutti abbiamo incominciato con PRINT "PIPPO"». Segno che la cospirazione in atto vanta anche complici illustri. E non è finita qui. Sfogliando infatti un noto testo universitario che tratta la programmazione in Modula-2, cosa troviamo? Semplice, quanto segue:

```
(* Questo è il mio primo programma in Modula-2 *)
MODULE Esempio;
FROM InOut IMPORT Writestring;
BEGIN
 Writestring('PIPPO');
END Esempio.
```

Segno che l'attentato subliminale è destinato a protrarsi nel tempo: quelli che una volta erano studenti di informatica, hanno dovuto sottostare alla volontà dell'arcigno Pippo, ed una volta diventati professori non possono evitare di trasmettere il plagio agli studenti. E così si andrà avanti per i secoli, e non è illecito pensare che, con la progressiva informatizzazione di tutti i settori della vita umana, Pippo diventerà il personaggio di punta della Walt Disney Company, a scapito di tutti gli altri. E così noi non possiamo che giungere in soccorso del nostro personaggio preferito, cercando nel nostro piccolo di modificare gli eventi e riportare tutto alla "normalità".

10 PRINT "PAPERINO": GOTO 10

Oppure, se preferite, Writestring('PAPERINO');. E chi s'è visto s'è visto.

Per i personaggi di Walt Disney, Copyright ©1993 The Walt Disney Company.

Alla difesa del Consumatore

SWITCHSTIX

il ritorno della periferica inutile!!!

Possedete una console portatile? E allora non potete certo fare a meno di questa incredibile (è proprio il caso di dirlo) periferica, a suo tempo regalata da una rivista spagnola specializzata in console: lo Switchstix, ovvero una levetta di plastica che trasforma il vostro joypad in un joystick! Ottimo, direte voi, abituati come siete al vostro fido Competition Pro o al buon vecchio QuickJoy, non aspettavamo nient'altro. Ma perché i Bovas ci tengono tanto sulle spine? Perché non ce la descrivono? E mo' v'accontentiamo! Dunque, tanto per cominciare, lo Switchstix è composto da tre elementi: la levetta, una "pedana" in cui la leva va incastrata, e che poggia sul pad simulando le vostre dita, ed un biadesivo circolare atto ad incollare la pedana al tastierino del pad. C'è da aggiungere che nella bustina che contiene il tutto, vi sono addirittura tre misure di pedana e relativo adesivo, per adattare lo Switchstix ad ogni tipo di control pad (può funzionare "tranquillamente", e vedremo in seguito il motivo delle virgolette, anche sui joypad di Megadrive e SNES vari), e ci sono addirittura tre misure della levetta, proprio per adattarla alle esigenze di ogni mano. Ok, detta così sembra proprio una gran bella idea, peccato che ora vengano le dolenti note. Una volta montato l'artifubio, infatti, ci si rende drammaticamente conto della sua totale inutilità: eccedendo un po' nel "gioco" della leva, questa si stacca senza tanti complimenti dal pad, con l'amara conseguenza che perderete certamente una vita. Oh, bè, amen, finché il problema è tutto qui, cosa si deve pretendere da un gadget in regalo? A caval donato non si guarda mica in bocca. Peccato, però, che una volta staccato il marchingegno e riposto nell'apposito cestino, sul pad rimanga uno spiacevole alone di colla che lo rende piuttosto schifido al tatto. Ma con un po' d'alcool o di Vetril, va tutto apposto. Bene, la nostra dissertazione a difesa del consumatore termina qui. Nel frattempo vi ricordo che collaborare a questa rubrica è un grande segno di maturità sociale: se doveste sperimentare sulla vostra pelle (e sul vostro portafogli) una qualche periferica inutile, spedite la più accurata documentazione (anche fotografica, mi raccomando) a "BOVABYTE COME DIOGENE - Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano". Buon divertimento col vostro Switchstix!

TOP SECRET

SPECIALE LUCASFILM

Benchè lo spazio si faccia sempre più scarso, questo mese (e credo anche i prossimi) vi proponiamo le soluzioni a puntate dei primi due grandi capolavori della Lucas, a cui tutti noi giocatori di vecchia età siamo profondamente affezionati; sperando che questa trovata sia di vostro gradimento, vi lascio subito alla lettura della più grande avventura in cui un Commodorista (e non solo) si può imbattere, ovvero...

SAN FRANCISCO

Appena svegliati ripulite il vostro appartamento. Strappate un pezzo di carta da parati (TORN WALL PAPER) e con questa prendete il pezzo di plastica sotto la scrivania che si rivelerà essere poi una carta di credito (CREDIT CART). Prendete poi nei vari cassetti la bolletta del telefono (PHONE BILL), lo strumento musicale (KAZOO) il pesce nella sfera (SUSHI IN FISH BOWL).

Passate nell'altra camera, qui c'è un televisore che potrà fornirvi utili indicazioni. Cercate prima di tutto il telecomando che si trova naturalmente sotto il cuscino del divano, e per accendere finalmente il televisore non dovrete far altro che attaccare la spina occultata dietro l'altro cuscino appoggiato contro il muro. Si viene così a conoscenza che una certa Annie Larris (la ragazza del sogno), sta cercando dei manufatti (ARTIFACT) da depositare in una cassetta della posta nella 14th Avenue, mentre una coppia di casalinghe in seguito ad indicazioni ricevute in sogno hanno trasformato il loro pulmino in un'astronave spaziale e con quella sono andate su Marte in attesa di ulteriori informazioni. Come se queste normalissime notizie non bastassero, si viene a sapere che un malvagio popolo alieno, inviando un'apposita frequenza sonora sulle linee telefoniche di tutto il mondo, sta tentando di instupidire l'umanità intera (e a quanto sembra ci sta riuscendo...); ma passiamo oltre.

Aprite il frigorifero e prendete un uovo (che rappresenta l'intera riserva gastronomica di Zak), aprite il mobiletto del lavandino e prendete il fondamentale pastello giallo (YELLOW CRAYON), vero fulcro di tutto il gioco. Ora potete finalmente disegnare una mappa del vostro sogno (USE YELLOW CRAYON ON TORN WALL PAPER) che sarà utile in seguito. Uscite in strada e andate alla panetteria, stressando sufficentemente il prestinaio suonando ripetutamente il campanello (PUSH DOORBELL); questo esasperato si vendicherà e vi tirerà in testa una granitica pagnotta (STALE BREAD). Procedete ora verso la 14th Avenue passando per la compagnia dei telefoni, a cui dovremmo teoricamente pagare una bolletta di oltre 1000 dollari. Un occhio acuto non avrà avuto difficoltà nel riconoscere che il gestore è in realtà un alieno travestito con cappello e maschera alla Groucho Marx!

Uscite in fretta e andate nella 14th Avenue; qui un rigattiere ci fornirà un po' di materiale utile (non fatevi scrupoli a comprare, serve tutto). Procedendo ancora verso destra troverete la porta di Annie Larris e una gigantesca forcella per capelli (BOBBY PIN SIGN), di cui dovrete impadronitevi utilizzando il taglia cavi (WIRE CUTTERS) contenuto dentro la cassetta degli attrezzi. Indossate ora la maschera ed il cappello precedentemente acquistati e andate nella compagnia dei telefoni. Qui saremo scambiati dall'alieno per uno dei suoi colleghi e potremo quindi liquidare l'astronomica bolletta senza alcuna spesa; inoltre aprendo la misteriosa porta dietro al bancone vi ritroverete direttamente nella sala operativa degli alieni! Davanti a voi c'è l'ignobile macchina instupiditrice, purtroppo è impossibile disattivarla poiché l'interruttore ha infatti due posizioni: ON e ON! Avviliti ce ne torniamo nel nostro appartamento e smontiamo il tubo del lavandino utilizzando la chiave inglese (MONKEY WRENCH); mettete ora il pane nel lavandino e attiviamo il tritarifiuti accendendo l'interruttore, ottenendo così una manciata di pan grattato (BREAD CRUMBS). Chiudete il tubo e liberate il vostro amato pesciolino rosso Sushi nel lavandino, ottenendo così un globo vuoto. Questo è tutto quello che dovete fare a San Francisco (ci sono centinaia di altri piccoli particolari che potete scoprire da voi ma che non sono necessari per completare il gioco), quindi prendete il pullman per l'aereoporto svegliando l'autista con un dolce motivetto suonato con il vostro KAZOO e pagando con la carta di credito.

All'aereoporto verrete assillati da un assillante spiritualista arancione (DEVOTEE) che tenterà di vendervi un libro (BOOK); fatelo felice e compratelo con la carta di credito, e poi imbarcatevi per Seattle.

AEREOPLANO

Appena saliti a bordo gustatevi la presentazione del viaggio stile "Aereo più pazzo del mondo", e poi mettetevi subito all'opera; per mettere fuori gioco la hostess con la barba che vi impedirà di agire liberamente, andate in bagno e utilizzate il rotolo di carta igenica (TOILET PAPER) con lo scarico del lavandino, aprite l'acqua e dopo che il bagno si sarà allagato suonate il campanello per chiamare l'hostess. Mentre questa è impegnata a sistemare il disastro che avete combinato, voi dovete correre velocemente verso destra, mettere l'uovo nel forno a microonde (MICROWAVE OVEN) e accenderlo; in questo modo la malefica hostess sarà impegnata a ripulire tutto fino alla fine del viaggio e voi potrete finalmente agire.

Prima di tutto raccogliete il cuscino della prima seggiola (CUSHION); cadrà un accendino (LIGHTER) che dovrete a sua volta raccogliere. Ora aprite tutti gli sportelli dei bagagli sopra i sedili (BIN), e dentro l'ultimo troverete una bombola di ossigeno (OXYGEN TANK) da intascare. Prima di premere Return per giungere finalmente a destinazione, provate ad andare nuovamente in bagno a liberarvi...

SEATTLE

Usciti dallo scalo, vi ritroverete davanti lo scoiattolo a due teste (TWO HEAD SQUIRREL); dategli le noccioline (PEANUTS), e questo si leverà di torno. Purtroppo la tana è troppo stretta per permettervi l'ingresso, comunque dopo alcune ore di lavoro con la vostra fidata mazza da golf (GOLF CLUB), riuscirete finalmente ad allargare il passaggio; prima di entrare ricordatevi di prendere il ramo secco (TREE BRANCH). Dentro alla buia caverna utilizzate l'accendino per identificare la posizione di un nido (ABANDONED BIRD NEST) che dovrete raccogliere utilizzando la forcella gigante, e del focolare (FIRE PIT) in cui dovrete mettere prima il ramo e poi il nido, e che infine dovrete accendere con l'accendino per illuminare la scena.

Sulla parete di fronte non potrete non notare il disegno giallo di una Ankh, la croce egizia, che dovrete completare (USE YELLOW CRAYON ON STRANGE MARKINGS), e così facendo si materializzerà una stanza segreta. In essa c'è un piedistallo che imprigiona il cristallo blu (BLUE CRYSTALL); per aprirlo utilizzate il telecomando e, guarda caso, beccherete la frequenza giusta. Dopo che lo avrete raccolto non vi conviene provare ad usarlo, poichè la prima volta che lo farete verrete catturati inevitabilmente dagli alieni e instupiditi al massimo; non vi resta perciò che aspettare e tornate finalmente a...

SAN FRANCISCO

Andate alla porta di Annie Larris e depositate il cristallo nella cassetta (DROP SLOT). Pochi secondi dopo uscirà Annie, e molti misteri verranno finalmente svelati; infatti verrete a sapere che Zak, Annie e le due casalinghe di Marte, Melissa e Leslie, sono stati contattati in sogno dagli antichi (Acient Ones), un'antica civiltà aliena che in previsione di questo attacco alla terra ha costruito il dispositivo Skolariano, l'unico in grado di fermare i cattivi di turno, costituito dal cristallo blu, il cristallo giallo, che è rotto in due frammenti (CRYSTAL SHARD) di cui uno in possesso di Annie, e da altre tre parti. Dovrete quindi recuperare i pezzi mancanti con l'aiuto dei vostri tre nuovi amici che d'ora in poi potrete comandare grazie al comando SWITCH, e, tanto per cambiare, selezionate Melissa o Leslie e vi ritroverete nientepocodimenoche su...

MARTE

Entrate con Melissa nel pulmino astronave; prendete lo stereo (BOOM BOX), il nastro dall'autoradio (DIGITAL AUDIO TAPE), il fusibile (FUSE) e le due carte di credito dal cassetto. Nell'abitacolo c'è anche una presa d'aria per rifornire di ossigeno le bombole della tuta, cosa che va fatta regolarmente per evitare il soffocamento dei vostri personaggi. Uscite dal van e dirigetevi a sinistra verso il monolito nero (stile 2001 Odissea nello Spazio), la cui funzione è distribuire biglietti per la linea di tram marziani (?!?), usate la carta di credito e prendete un gettone; i trasporti però non funzionano, quindi tornate indietro verso l'ostello spaziale ed entrate. Aprite con il gettone la scatola dei fusibili sulla parete (FUSE BOX), e sostituite quello bruciato.

Ora le porte dell'ostello funzionano; fate venire anche Leslie e chiudete la porta esterna per pressurizzare. Aprite l'altra porta ed entrate con Leslie, aprite l'armadietto e raccogliete la torcia (TORCH) e il nastro adesivo (VINIL TAPE) che dovete dare a Melissa. Dirigetevi verso il letto dove una strana creatura giace, togliete con cura la coperta e... Era solo una scopa, prendetela tranquillamente e... No! E' un alieno a forma di scopa morto (BROOM ALIEN); Leslie per fortuna non è schizzinosa, perciò fatelo raccogliere da lei e uscite dopo aver preso la scala lì vicino (fate attenzione alla depressurizzazione). Spazzate la sabbia vicino all'ostello con l'alieno e compariranno dei pannelli solari, fonte di energia del tram che ora funziona. Dirigetevi a destra e andate verso la gigantesca faccia di Marte. Qui c'è un'immensa porta con tre pulsanti a diverse altezze: potete raggiungerli tutti con la scala, ma in quale ordine vanno premuti? Beh, torniamo a Zak e scopriamolo insieme.

MIAMI

Dopo aver preso il pulmino per l'aereoporto e l'aereo per Miami, vi ritroverete nello scalo insieme ad un ubriacone (BUM): dategli il libro comprato dal Devotee e questo, dopo un corso accellerato di filosofia orientale troverà un nuovo scopo nella vita, lasciandovi per gratitudine la sua bottiglia di whisky. Dirigetevi ora nello Zaire, via Cairo.

ZAIRE

Dopo qualche passo nella labirintica foresta africana (andate ure a caso, qualsiasi mappa è puramente inutile), vi ritroverete nel villaggio. Nella capanna in fondo troverete lo stregone pluridiplomato in materie molto poco edificanti che, come ogni buon stregone africano, è un grandissimo appassionato di golf; casualmente la vostra mazza Super Golden è proprio quella che mancava alla sua collezione. Dategliela, e lo stregone per ringraziarvi improvviserà per voi una danza tribale insegnatagli dagli "Antichi", che si dice apra le porte per la testa. Tre nativi si disporranno come i pulsanti della porta su Marte, e voi dovrete prontamente segnarvi la sequenza in cui si muovono (cambia a ogni partita, come il resto delle iscrizioni che troveremo più avanti) poichè è la combinazione giusta per per aprire la porta della gigantesca faccia.

Fatto tutto questo, tornate all'aereoporto e andiamo finalmente a visitare il guru facendo un bel salto in Nepal.

KATMANDU'

In questa landa perduta spicca a destra il principesco palazzo del guru; per entrare mostrate il libro alla guardia che vi farà prontamente entrare scambiandovi per un fedele. Dopo aver guardato la bacheca irta di onorificenze come migliore giocatore di golf al mondo (anche lui?!?), il nostro metafisico amico ci verrà incontro. Il nostro karma è puro e comincia quindi a spiegarci il funzionamento del cristallo blu; dopo una esilerante erudizione su meditazione, erborismo e barzellette del luogo, venite finalmente a sapere che utilizzando il cristallo riuscirete a operare un transfert mentale con qualsiasi animale a voi abbastanza vicino. Dopo questa sconcertante scoperta uscite, andate verso destra e, per dar prova del vostro animo puro e nobile, date fuoco con l'accendino alla balia di fieno; un poliziotto accorrerà subito lasciando però libero il corpo di guardia. Andate rapidamente a sinistra e impadronitevi della bandiera (FLAGPOLE) senza che nessuno se ne accorga.

Anche per Katmandù è tutto: inserite la vostra carta di credito nell'apposito Yak automatico da trasporto e ritorniamo a controllare le nostre amiche su Marte.

Bene, per questo mese ci fermiamo qui: a metà documento. Il resto vi aspetta il mese prossimo, sulla pagina del Top Secret. Ciao Ciao.

Dunque dunque, come vi sono andate le vacanze? Mi auguro che vi siano andate tutte storte e che abbiate collezionato una miriade di due di picche, così sarete molto più scherzosi e giocherelloni per il nuovo anno scolastico, che, guarda caso, inizia proprio in questo stupendo mese, dove io ronfo tutta la mattina (è risaputo che l'università inizia molto più tardi...) Pensando a voi che siete a scuola a frantumarvi gli attributi. Pertanto vi porgo i miei migliori auguri per tutte le interrogazioni e i compiti in classe e le tesine a sorpresa (che guarda caso, sono fuori legge, ma ai professori non gliene importa una bella fava secca). Che il vostro anno scolastico sia pieno di successi e termini inevitabilmente con una bella bocciatura. Questo è l'augurio che io, insieme al valente Paolone vi porgiamo affezionatamente... (Parla al singolare: fosse per me sarebbe meglio che beccassero tre esami a settembre, così dopo tanta scuola, addio vacanze... NdP)

Il leggendario Dave, ovvero il vostro portasfiga di quartiere...

TEMPO DI POLEMICA

Spettabile redazione di Zzap!, volevo farvi i complimenti per la vostra rivista, ma non è questo il motivo che mi ha spinto a scrivervi: nel numero 79 Dave mi ha molto deluso. Ho 14 anni, frequento la prima liceo scientifico (sono un anno avanti) e non mi sembra proprio di essere un moccioso petulante come dici tu: "odiosissimo bambinetto, con le manine pacioccose, rompiscatole all'ennesima potenza"; e poi ho fatto caso che quelli che stanno ore appiccicati al gioco di Street Fighter 2 sono per lo più i ragazzi di 16-17 anni, che magari perdono anche l'autobus per rigiocare (e tu come fai a saperlo? Perdi l'autobus con loro? NdD). Mi hai deluso davvero...
Saluti a tutti.

Stefano.

P.S. Pubblicami se ne hai il coraggio!
P.P.S. Scusate gli errori e la calligrafia...

Mi sembra proprio che tu abbia frainteso quanto volevo dire, ma d'altronde mi sembra una cosa più che naturale per un bambinetto con le manine pacioccose... Ovviamente scherzo...

MEDITAZIONI SEPOLCRALI...

Hey boys, come va? Sì, sono sempre io: Tommy "Rand" Civieri. Stavo come al solito pensando ai vecchi tempi andati; tanti rimpiangono i bei tempi andati, ma perché? I bei tempi non esistono, esistono solo vari periodi della nostra vita e di questi tempi essere vivi è un miracolo: no, non crediate che io sia uno dei soliti portasfiga che predicano la prossima fine del mondo (ne resterà soltanto uno... There is no time for... Grandi Queen!!) Ma dico solo che con tutte le stragi, gli attentati che incombono sul nostro paese (e non solo), beh... Ho capito, cambiamo tono e torniamo a bomba sul discorso: senti molti in giro che dicono: "ah, che bello quando si giocava in santa pace col nostro C64... Bei tempi quelli...) (Hey, ma questo lo dico sempre anche io!!! NdD). Ma dico io, siete forse diventati matti? Certo, anch'io mi sono divertito un mondo, ma penso che gli 8bittisiti prima degli altri debbano avere un po' di buon senso e la testa sulle spalle: ormai il C64, lo Speccy, l'Amstrad sono morti e purtroppo computer sempre più nuovi continuano ad uscire e... Beh, lo sapete dove voglio andare a parare e quindi vi saluto...

Tommaso Civieri.

P.S. Quiz sulle capacità intellettive dei redattori:
1) Perché Jack assomiglia a Dumbo? (ha firmato un contrato con la Disney. NdP)
2) "Non aggregatevi alla massa, ha quasi sempre torto." a chi apparitene questa frase celebre?
3) La vita è un sogno o i sogni aiutano a vivere meglio?
4) Datemi la terza coniugazione slava/indocinese col termine kukkurullukukkuku.
Se rispondete a tutte le domande avrete in premio la carrozzeria (solo quella) di un Colecovision di 278a mano...

Caro Tommy, se devo essere sincero non ho ben capito dove tu dici di "voler andare a parare", quindi ti invito a mandarmi una nuova lettera più esplicativa. Che i computer si continuino ad aggiornare, mi sembra una cosa ovvia (che ne sarebbe dell'evoluzione?), ma che male c'è a rimanere affezionati alla propria macchina? Stammi bene, molto bene...

LO SCEMO DI TURNO

Caro Zzap!, sono tuo lettore da non molto tempo (n64), ma ti sono affezionatissimo. Sei sempre la mia rivista preferita (anche più di Dylan Dog) e volevo farvi i complimenti per aver tenuto inalterato il contenuto della rivista. A proposito di quel Roger Waters comparso sul numero 79 vorrei che gli mandaste un bel XXXXXXXXXX (parola di 10 lettere che è anche il titolo di una canzone del viscido Masini... NdD) da parte mia (lo stai già facendo tu stesso... NdD). Vi prego poi di non pubblicare più lettere tipo quella di Paolo '69, sempre sul numero 79. Missive di questo genere mi fanno venire da piangere.
Il mio C64 lo posseggo dal giugno del '90 ed anche se non ho potuto seguire i suoi tempi migliori gli sono affezionatissimo, più del Master System 2 regalatomi da un mio amico (non è che sia molto più del Commodore), anche se avrei preferito un po' di cassette come regalo.
Non abbandonate mai questa rivista, anche se ridotta (purtroppo questo non dipende da noi... NdD). Tante scatarrate in faccia a Lord SNK (grazie, davvero molto gentile, NdD) ed arrivederci.

Lo scemo di turno...

Caro scemo di turno, non mi sembra che debba aggiungere nulla, non mi resta che ringraziarti per la scatarrata (vatti pure a rileggere il numero di luglio/agosto di Console Mania) per saperne di più. Stammi bene, e mi raccomando, non fare lo scemo!!!

ABBIAMO SCOPERTO L'ACQUA CALDA!!!

Cara redazione di Zzap!, sono un vostro accanito lettore da circa un anno e questa è la prima volta che vi scrivo e, come è successo a molti, ho sentito il grande bisogno di comunicarvi le mie impressioni. Circa un anno fa, quando comprai per la prima volta questa meravigliosa rivista mi sentii subito uno di voi. Ero entusiasta di aver scoperto un mensile divertente, utile ed addirittura CONFIDENZIALE, nel senso che una qualsiasi persona avrebbe trovato una grande quantità di allegria ed allo stesso tempo una comunicazione più diretta tra redattori e lettori. Passai così parte del mio tempo in compagnia delle vostre stupende recensioni e, naturalmente, delle svariate lettere che comparivano nella posta. Quando arrivò dicembre, mentre ascoltavo i magnifici Metallica (spero che per magnifico non ti riferisca all'ultimo album, decisamente troppo commerciale... NdD), mi leggevo la sottoscritta rivista nella mia camerettina piccina piccina, quando arrivai all'angolo della posta. Lessi il famoso e temuto articolo "nero" (quello d'addio alla rivista) e rimasi di pietra!
Pensate un po', erano solo un paio di mesi che vi seguivo e quell'addio mi fece piangere (esagerato! NdD)! Lo giuro! Forse è stata anche l'influenza di Nothing Else Matters (by Metallica), ma in quel momento si spegneva la mia speranza di terminare Turrican 2 ed esaltarmi in una lettera che vi avrei spedito (era come una specie di meta che mi ero posto per diventare effettivamente uno di voi)... All'inizio rimasi deluso dalla mini-rivista ed anche dalla perdita della precedente normalrivista (e la maxi-rivista dov'è? Boh) (semplice, non è mai esistita! NdD), ma poi riflettendo capii delle cose... Ora pensate se a dicembre la rivista fosse terminata, vi immaginate le conseguenze? Molti di noi che davano una certa importanza al legame che ci lega sarebbero diventate esclusivamente normali persone che giocano con il C64 senza quell'entusiasmo di una volta. Invece no, bisogna trovare il coraggio di sostenere ciò che per anni si ha amato anche se un giorno Zzap! non ci sarà più! (Snif, snif). Quello che voglio dire non è che bisogna giocare fino a 90 anni, però non bisogna abbattersi subito. Un giorno, guardando dalla mia finestra

mentre la città si disperdeva nella sera (oooh, ma sei un vero poeta!!! NdD) mi sono detto: e se un giorno nessun ottobittista giocherà più e tutte le case produttrici passeranno ai 16 bit cosa succederà, che ne sarà di noi... Che ne sarà di noi?

Roberto Mutti '78

Carissimo, non ti sembra di aver scoperto davvero l'acqua calda? Tutto quello che hai scritto mi sembra più che ovvio, anzi, pare che stia succedendo ora, proprio davanti ai nostri occhi, ma anche se la cosa può sembrarti crudele, questo è il normale cammino dell'evoluzione tecnologica. Continuamente vengono sfornati nuovi computer, nuove console, nuovi televisori, nuovi impianti stereo, sempre migliori di quelli precedenti (ovvio, altrimenti nessuno li comprerebbe), anche io sono affezionato al mio C64 (per essere più precisi C128), ma sperare che le cose fossero rimaste come qualche annetto fa non sarebbe giusto... Questa è la mia opinione, ed è meglio che l'accetti anche tu.

IL RAGAZZO DALL'AFFARE D'ORO...

Yeah, sono sempre io, cari redattori di Zzap!, il ragazzo dal joystick d'oro. Prima di tutto grazie per avermi pubblicato, anche se non capisco il "stammi bene..." nella risposta. Mah! Beh, cari amici sessantaquattristi, vi ho scritto di nuovo per parlarvi ancora un po' e farvi delle domande. Wrath of The Demon è impressionante, perché tutti i giochi non sono così? L'altro giorno, poi, mi sono divertito moltissimo a giocare a California Games (soprattutto nella disciplina con la pallina), peccato per la schermata finale, con la squallida coppetta. La ritengo un danno a un ottimo gioco. Beh, passiamo alle domande:
1) Perdonate la mia ignoranza, ma cosa sono gli OAV?
2) Ho sentito parlare di un C64 a cartucce. Quali sono le innovazioni rispetto al primo? E' migliore o peggiore? E' bello o brutto? Buono o cattivo?
3) Convertiranno Superfrog, Project X e Alien per C64? Se sì, quando?
4) Esiste un adattatore per inserire i giochi del Game Boy sul C64? Sennò, perché?
5) La vita è un sogno o i sogni aiutano a vivere?
6) Fra 10 anni esisteranno ancora Zzap! E TGM?
7) Posso diventare il vostro caporedattore (così vi fustigo)?
Beh, ho finito e vi saluto, amici sessantaquattristi, alla prossima lettera...

Il ragazzo dal joystick d'oro.

P.S. Se fate un'altra battuta sul mio soprannome vengo in redazione e vi frego i computer!

Ohh, che piacere, il nostro caro ragazzo dal joystick d'oro ci ha riscritto! Gaudio immenso!! Direttamente dalla serie Z!!! Puppati le risposte:
1) Gli OAV altro non sono che quelle belle videocassette contenenti opere di animazione giapponese. Vale a dire dei "cartoni animati" che, per un motivo o per l'altro, sono destinati alle videoteche più che alla diffusione televisiva.
2) Nessuna miglioria. Prendi il tuo C64, togligli la tastiera, tappa tutte le entrate e le uscite (registratore, disk drive eccetera) e lascia abilitata solo l'ingresso delle cartucce. Voilà, ecco il C64GS.
3) La speranza è l'ultima a morire...
4) Sì, l'ho inventato io...
5) Propenderei di più per la seconda ipotesi, come si diceva giustamente in una certa canzone...
6) Zzap! non credo proprio, per TGM non saprei...
7) Non credo che tu possa essere in grado di fustigarmi, comunque un certo Paolo non sarebbe troppo d'accordo. Ristammi bene... (guarda, per me di problemi non ce ne sono: non appena Zzap! verrà chiuso definitivamente, ti cederò il posto volentieri... NdP)

EDIZIONI OSCAR 92/93

Miglior redattore!
Miglior Redattrice!
Lettera più divertente!
Gioco più bello!
Gioco più brutto!
Compilation più brutta!
Compilation più bella!

OK, nel numero 67, la lettera di The Queen to bacame scorpions aveva consegnato vari oscar, ed io continuo, tenendo presente che valuto soltanto dal numero 67 in poi...
Bando alle ciance, incominciamo dal miglior redattore...
1) Paolone (anche perché è superintelligente)
2) Dave (bravo continua così)
3) Jack (complimenti!)
Il fremore del pubblico aumenta col tempo...
La busta con la miglior redattrice entra svolazzando in palcoscenico...
1) Cri (niente male davvero!)
2) Silvia (Bravissima!)
3) Mary (non c'è male!)
Un applauso scroscia in tutta la sala, mentre chili di pop corn aumentano negli stomaci. Entra la busta, con la lettera più divertente!
1) Prima lettera di Martina (numero 69)
2) Lettera di Antonio Caiazzo (numero 69).
Ed ora i tre giochi più belli:
1) Mith (97%)
2) Elvira 2 (95%)
3) Wrath of The Demon (92%)
Ed i due giochi più brutti?
1) Pro Golf (2%)
2) Gazza's Super Soccer (19%)
Compilation più brutta:
1) Game Pack 3 (13%)
2) 50 Incredibili Giochi (17%)
Compilation più bella The Dream Team!

Nulla da aggiungere...

POSTA SINTETICA

Il primo eletto a comparire nella posta sintetica è nientepopodimeno che Simo '73, che ci ha spedito una lettera veramente interessante. Tra le tante cose si complimenta con noi per riuscire a convivere con Amiga, PC, C64 e console varie, cosa che nessuno dei suoi amici è riuscito a fare... Beh, quando hai a disposizione tutte le macchine disponibili sul mercato ti rendi conto dei pregi e dei difetti di tutte, cosa che di norma i lettori non possono fare, a meno di essere miliardari... Sira (davvero un soprannome singolare...), dopo la rottura del drive, ha deciso di passare ad un PC. Mi sembra comunque impossibile che personale specializzato non abbia saputo darti risposta sul guasto in questione, prova a rivolgerti ad un Commodore Point. Comunque, se proprio sei interessato al mio parere, ti consiglio sì di comprarti un PC, ma fai comunque aggiustare il buon vecchio C64...

MEGACLASSIFICA

I venti titoli più giocati dai lettori

L'estate sta finendo... per voi! Noi (per l'occasione io e Cri) vi stiamo scrivendo, per ragioni editoriali (volete lavorare voi ad agosto?), all'inizio di luglio! Così mentre stiamo pensando che voi leggerete questo pezzo a settembre, ci stiamo ancora godendo le vacanze. Cattivoni, in questo mese ci sono arrivati pochissimi ventesimi posti dementi e tutti poco originali! Ma dove è finita la vostra fantasia, si è volatilizzata col caldo? E così abbiamo dovuto provvedere noi a riempire questo spazio (in verità ci ha pensato Cri, ndNOI). Vi raccomandiamo vivamente per il mese prossimo: anche se ZZAP! non è più nemmeno un inserto estraibile, ha sempre la sua dignità di rivista! (Ma volete mettere? Con Zzap! vi regaliamo ben 140 pagine di TGM! NdP) E quindi vi do, anzi, vi diamo il solito consiglio, che ora oserei definire quasi un ultimatum: stilate classifiche, stilate... (Ne va della vostra vita,ndGK!)(Esagerato! Al massimo della loro salute mentale, ndCri)

1 - TURRICAN II
2- ELVIRA II
3- CREATURES II
4- MICROPROSE SOCCER
5- HUDSON HAWK
6- ROBOCOD
7- MYTH
8- OUT RUN
9- BUBBLE BOBBLE
10- SUPER MONACO G.P.
11 - LAST NINJA II
12- SPACE CRUSADE
13- R-TYPE
14- CATALYPSE
15- RAINBOW ISLAND
16- THE COOL CROCK TWINS
17- THE NEW ZEALAND STORY
18- RODLAND
19- FLIMBO'S QUEST
20- ONE - METALLICA